

**LAMPIRAN 4**  
**CARA MENJALANKAN PENJEMUR OTOMATIS BERBASIS ESP8266**  
**V.3 DAN BLYNK**

1. Hubungkan port sensor hujan ke D1, port sensor cahaya LDR ke D2, port sensor DHT11 ke D3, port *limit switch* A ke port D5, *limit switch* B ke port D6, motor A ke D7, motor B ke D8.
2. Pastikan adaptor mendapat sumber daya listrik pada port AC 220 in.
3. Pastikan semua perangkat menyala NodeMCU ESP8266 V.3, module tegangan 5V DC dan module tegangan 12V DC mendapatkan arus listrik.
4. Cek apakah NodeMCU ESP8266 V.3 sudah terkoneksi dengan access point. Dalam perancangan menggunakan *hotspot wifi* dari HP (Hand Phone) .
5. Pada sistem dilakukan proses koneksi pada *Blynk Apps*
6. Hasil koneksi sistem dengan *Blynk Apps* berupa status *online* dan *offline* pada serial monitor *Arduino IDE* dan pada *Blynk Apps*.
7. Apabila keduanya sudah konek alat bisa dijalankan untuk mendeteksi hujan, cahaya, suhu, dan kelembaban.
8. Dalam perancangan sistem untuk mengganti air hujan menggunakan air dari kran, untuk mengganti cahaya matahari menggunakan senter di HP (HandPhone), untuk mengetahui nilai suhu dan kelembaban menggunakan tisu basah.
9. Sistem akan menjalankan jemuran keluar - masuk dan mengirimkan nilai suhu, kelembaban di *Blynk Apps*.